

8 Evaluierung

In diesem Kapitel werden ausgewählte Beispiele für die Evaluierung von Standards der Kompetenzkataloge angeführt.

!!!! HINWEIS !!!!

Weitere Unterrichtsbeispiele zur Evaluierung für kompetenzorientierten Unterricht in Bewegung werden laufend entwickelt und mittelfristig zur Verfügung gestellt!

8.1 Basisevaluierung: Koordinative und konditionelle Fähigkeiten

Die Überprüfung und Entwicklung der koordinativen und konditionellen Fähigkeiten stellt nicht zuletzt aufgrund der gesellschaftlichen Veränderungen und aus gesundheitlichen Gründen eine Kernaufgabe des Faches Bewegung und Sport dar. In Anbetracht der alarmierend schlechten Testergebnisse bezüglich Koordination und Kondition eines großen Teils der Schülerinnen und Schüler ist diesem Bereich ein besonderes Augenmerk zu widmen. Die ministerielle Entscheidung für Regelstandards wurde in der Einleitung begründet. Die vorgebrachten Argumente sind überzeugend, allerdings ist für die permanente Verbesserung der motorischen Grundlagen ein höherer Grad an Verbindlichkeit notwendig. Aus diesem Grund werden für die motorischen Grundlagen Mindeststandards mit drei Niveaustufen vorgeschlagen. Die Gesundheit von Schülerinnen und Schülern, welche die unterste Stufe (Niveau C) längerfristig nicht erreichen, muss als gefährdet gesehen werden.

Aus diesem Grund wird empfohlen, die nachfolgenden motorischen Tests zumindest am Beginn und am Ende jedes Schuljahres durchzuführen. Bei hinreichender Wochenstundenzahl ist auch eine Kontrolle in der Mitte des Schuljahres wünschenswert. Die Auswahl von drei Tests wird damit begründet, dass mit dem Hürden-Bumerang-Lauf, dem Stand-Weitsprung und dem Sechs-Minuten-Lauf wesentliche Parameter ökonomisch erfasst werden. Die Normdaten stammen aus „*Klug und Fit*“ sowie den Voruntersuchungen zu den Kompetenzen. Die Relation zwischen Aufwand und Ertrag gewährleistet ein Mindestmaß an Aussagekraft im Hinblick auf die motorischen Grundlagen. Selbstverständlich können auch umfangreichere motorische Tests (z.B. Klug und Fit) angewandt werden.

NORMWERTE

Die nachfolgenden Tabellen zeigen die Normwerte (Zeit in Sekunden) für die einzelnen Niveaustufen, wobei C dem Mindeststandard entspricht. Unterhalb dieses Wertes sind Maßnahmen für eine gezielte Förderung unerlässlich.

HÜRDEN-BUMERANG-LAUF

Niveau	Sek I (8. Schulstufe)		Sek II (11./12. Schulstufe)	
	Burschen	Mädchen	Burschen	Mädchen
A (Exzellenzstandard)	12,5	14,5	11,0	13,0
B (Regelstandard)	15,0	17,5	13,0	16,0
C (Mindeststandard)	17,5	20,5	15,0	19,0

Tabelle 2: Hürden-Bumerang-Lauf: Niveaustufen

STAND-WEITSPRUNG

Niveau	Sekundarstufe I		Sekundarstufe II	
	Burschen	Mädchen	Burschen	Mädchen
A (Exzellenzstandard)	200	185	225	200
B (Regelstandard)	175	160	200	175
C (Mindeststandard)	150	135	175	150

Tabelle 3: Stand-Weitsprung: Niveaustufen

SECHS-MINUTEN-LAUF

Niveau	Sekundarstufe I		Sekundarstufe II	
	Burschen	Mädchen	Burschen	Mädchen
A (Exzellenzstandard)	1.550	1.300	1.600	1.400
B (Regelstandard)	1.300	1.150	1.400	1.200
C (Mindeststandard)	1.050	0.950	1.150	1.000

Tabelle 4: Sechs-Minuten-Lauf: Niveaustufen

DURCHFÜHRUNG

Um zu lange Stehzeiten während der Überprüfungen zu vermeiden, wird die zeitlich parallele Durchführung des Hürden-Bumerang-Laufes mit dem Stand-Weitsprung in zwei Gruppen empfohlen. Der Sechs-Minuten-Lauf kann im Anschluss mit der gesamten Klasse erfolgen.

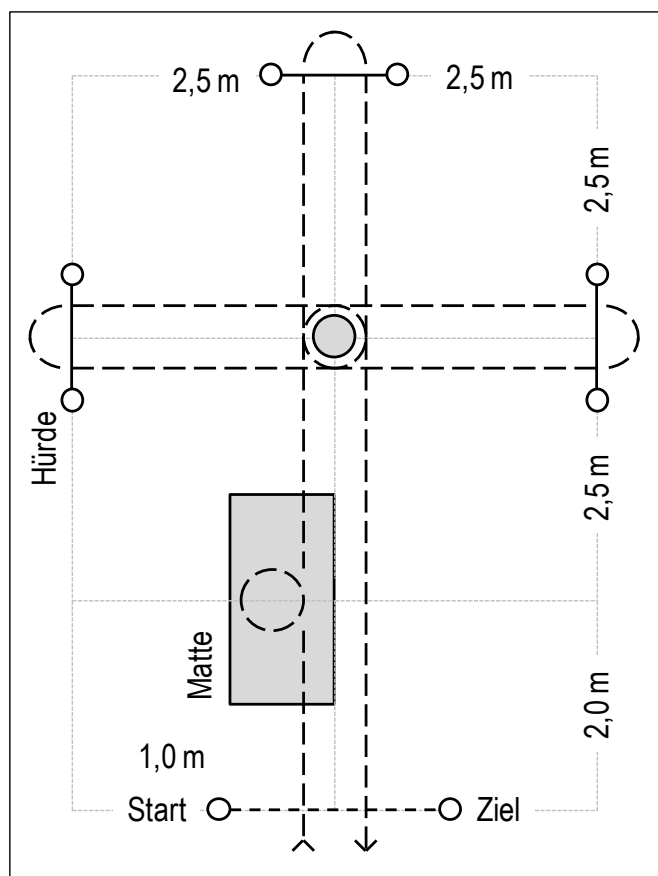
HÜRDEN-BUMERANG-LAUF

Der Zeitaufwand für diesen kombinierten Test beträgt etwa 15 Minuten für jeweils 10 Schüler/innen. An Geräten werden ein Wendemal (zB Hochsprungständer), eine Matte, drei in der Höhe verstellbare Hürden (Steckhürden, Übungshürden), ein Maßband, eine Stoppuhr und ein Startsignal (Pfeiferl) benötigt.

Vor dem Start wird die Höhe der Hürden entsprechend der Körpergröße (Tabelle) für jeden Schüler und jede Schüler/in eigens eingestellt. Um Zeit zu sparen empfiehlt es sich, Gruppen nach der Körpergröße zu bilden. Unbedingt entsprechend aufwärmen.

Körpergröße	Hürdenhöhe
141-145	58
146-150	60
151-155	62
156-160	64
161-165	66
166-170	68
171-175	70

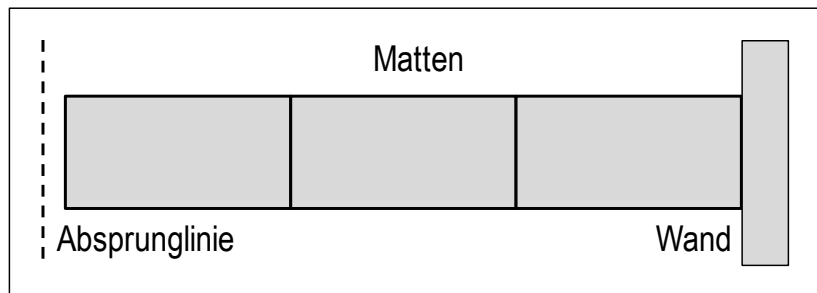
Die Versuchsperson startet in Schrittstellung. Der Parcours ist gegen den Uhrzeigersinn so rasch wie möglich zu durchlaufen. Auf der Matte ist eine Rolle vorwärts auszuführen. Anschließend wird das Wendemal umlaufen und über die linke Hürde gesprungen. Nach dem Durchkriechen dieser geht es zurück zum Wendemal. Die mittlere und die rechte Hürde werden in gleicher Weise absolviert bevor die Proband/innen zur Start-Ziel-Linie zurücklaufen. Jede Testperson hat einen Probeversuch und zwei Hauptversuche. Zwischen den Versuchen sollten Pausen von etwa zwei Minuten liegen. Der beste Versuch wird gewertet. Ein Durchgang ist ungültig, wenn die Rolle vorwärts nicht gemacht beziehungsweise eine Hürde oder das Wendemal umgeworfen werden.



STAND-WEITSPRUNG

Der Zeitaufwand für diesen Test beträgt zirka 10 Minuten für 10 Schüler/innen.

Material: Klebeband zum Markieren der Absprunglinie, Maßband und Mattenbahn. Die letzte Matte soll an die Wand anstoßen, um ein Verrutschen zu verhindern.



Ablauf: Am Beginn steht die Testperson mit den Fußspitzen hinter der Linie. Mit beidbeinigem Absprung und kräftigem Armschwung soll versucht werden, so weit wie möglich zu springen. Der Sprung ist nur gültig, wenn auch die Landung mit beiden Beinen gleichzeitig erfolgt und der Proband sicher in den Stand kommt. Die korrekte Ausführung sollte vorgezeigt und dabei besonders auf die Ausnützung des Armschwunges hingewiesen werden. Gemessen wird der Abstand zwischen Absprunglinie und dem ihr nächstliegenden Landeabdruck (Fersen oder Finger) in Zentimeter.

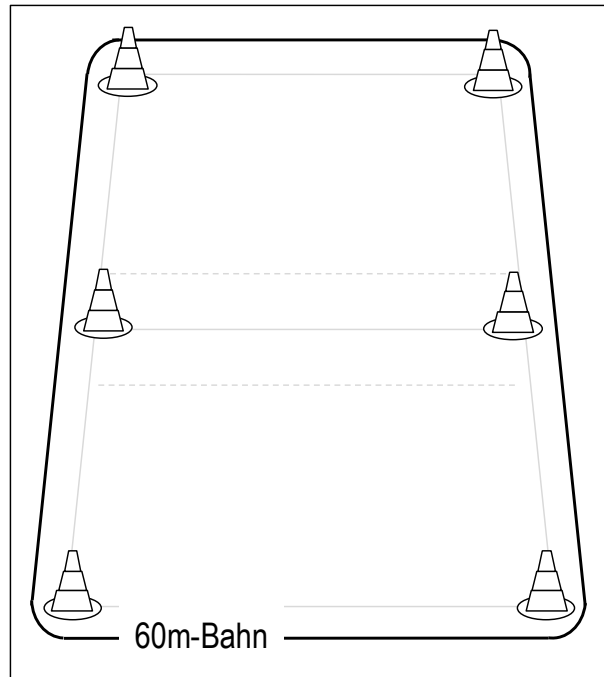
Insgesamt stehen jeder Testperson drei Versuche zu. Der weiteste Sprung kommt in die Wertung.

SECHS-MINUTEN-LAUF

Die Laufstrecke entspricht den Außenabmessungen eines Volleyballfeldes und beträgt 60 Meter, der Abstand zwischen den Hütchen beträgt 10 Meter. Die Durchführung wird am besten in zwei Gruppen absolviert, wobei eine Gruppe läuft und die anderen Schüler/innen die Runden zählen. Der Zeitaufwand kann auf diese Weise auf rund 15 Minuten pro Durchgang reduziert werden.

Material: 6 Hütchen zur Markierung der Laufstrecke, Papier und Schreibgerät zum Protokollieren der Runden, Stoppuhr

Ablauf: Die Läufer stehen gleichmäßig verteilt an den Markierungen. Die jeweiligen Partner befinden sich im Innenraum ebenfalls an den Startpositionen. Nach dem Signal versuchen die Testpersonen möglichst viele Runden innerhalb der sechs Minuten zu absolvieren. Die vorletzte und die letzte Laufminute werden angesagt. Beim Signal nach Ende der sechsten Minute bleiben die Läufer an ihrer Position stehen, damit der Betrag der noch angefangenen Runde addiert werden kann. Beispiel: 20 Runden + 2 Hütchen = $20 \times 60 \text{ m} + 2 \times 10 \text{ m} = 1220 \text{ m}$. Das Endergebnis wird wiederum entsprechend der Normtabelle bewertet.



8.2 Beispiel: SELBST- und FACHKOMPETENZ (Leichtathletik)

ZIELWERFEN MIT STÖRUNG

AUFGABENSTELLUNG:

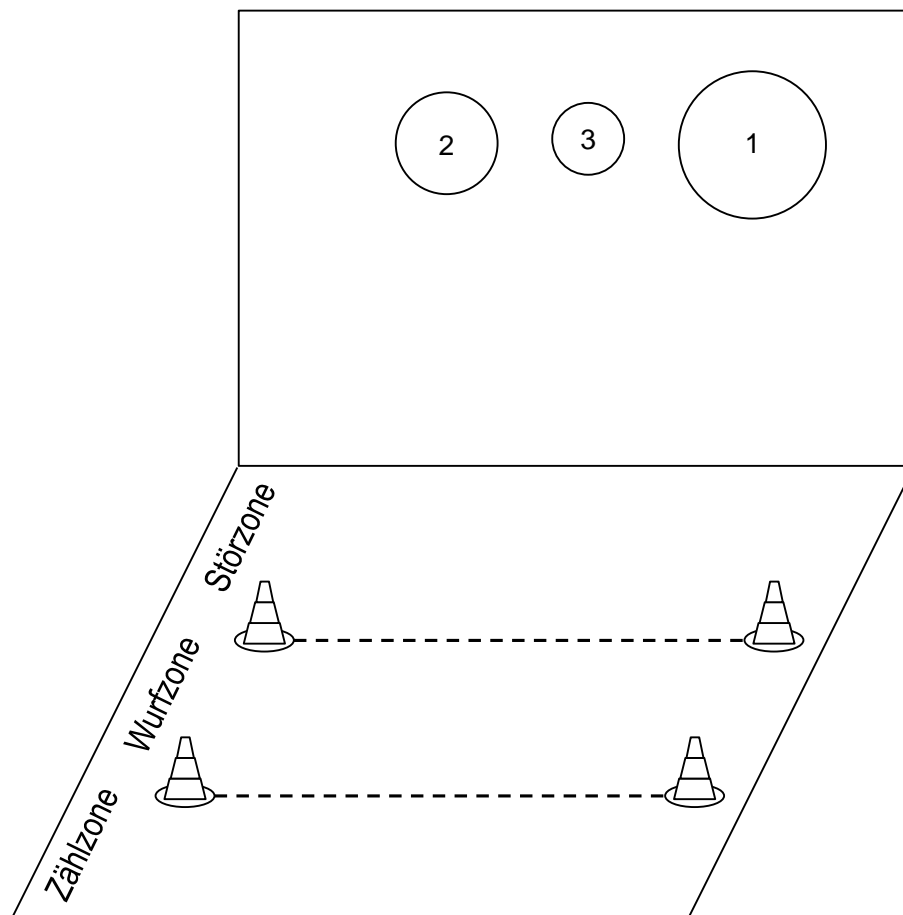
Teilt euch in zwei gleich starke Mannschaften.

Die Schüler/innen der Gruppe A versuchen, durch gezielte und scharfe Würfe (Schlagwurf) auf die Kreise möglichst viele Punkte zu sammeln.

Die Hälfte der Gruppe B darf im abgegrenzten Raum die Gegner/innen beim Werfen durch folgende Aktionen stören:

- Vor den Werfer/innen stehen, laufen, springen
- Rufen, klatschen, stampfen
- Zupassen von Bällen, welche die Flugbahn der Werfer/innen kreuzen.

Die zweite Hälfte der Gruppe B (Beobachter/innen) zählt die Treffer der Gruppe A. Wechsel nach vorgegebener Zeit.



EVALUIERUNG durch die Lehrperson

- Beobachten Sie bitte, ob die Schüler/innen die richtige Wurfposition einnehmen (Stemmbein vorne, Wurfarm hinten) und ob die Wurfbewegung in der Reihenfolge Schulter – Ellbogen – Handgelenk erfolgt.
- Bewerten Sie, wie gut die Schüler/innen trotz Störung das Ziel treffen.

Beobachtungsbogen Zielwerfen mit Störung (Lehrer/in)
<ul style="list-style-type: none">• <i>Notieren Sie, wie viel Schüler/innen jeweils die richtige Wurfposition einnehmen und wie viel Prozent der Klasse das können.</i> Gruppe A: _____ Gruppe B: _____ Gruppe C: _____ Gruppe E: _____ Gruppe F: _____ Gruppe G: _____ Prozentueller Anteil der Klasse: _____
<ul style="list-style-type: none">• <i>Notieren Sie, wie viel Schüler/innen die richtige Wurfbewegung ausführen und wie viel Prozent der Klasse das können.</i> Gruppe A: _____ Gruppe B: _____ Gruppe C: _____ Gruppe E: _____ Gruppe F: _____ Gruppe G: _____ Prozentueller Anteil der Klasse: _____
<ul style="list-style-type: none">• <i>Schätzen Sie in Prozent, wie gut die Schüler/Innen das Ziel trotz Störung jeweils treffen.</i> Gruppe A: _____ Gruppe B: _____ Gruppe C: _____ Gruppe E: _____ Gruppe F: _____ Gruppe G: _____

EVALUIERUNG durch die Schüler/innen

- Die Beobachter/innen halten die Anzahl der erzielten Punkte fest.
- Die Werfer/in (Gruppe A) prüft vor dem Wurf die eigene Wurfposition.
- Die Beobachter/innen (Teil der Gruppe B) protokollieren jeweils die Wurfposition (Stemmbein vorne, Wurfarm hinten) und die Wurfbewegung (Schulter – Ellbogen – Handgelenk).
- Die Werfer/innen werden zu ihrer Treffsicherheit befragt und deren Einschätzung wird eingetragen.
- Die Werfer/innen werden über den Einfluss der Störung befragt. Ihre Antworten sollen ebenfalls in den Bogen eingetragen werden.

Beobachtungsbogen Zielwerfen mit Störung (Beobachter/innen)
<ul style="list-style-type: none">• <i>Name des Schülers / der Schülerin:</i> _____• <i>Anzahl der erreichten Punkte:</i> _____
<ul style="list-style-type: none">• <i>Kreuze an, ob der/die Schüler/in die richtige Wurfposition eingenommen hat.</i> Ja: <input type="radio"/> Nein: <input type="radio"/>
<ul style="list-style-type: none">• <i>Kreuze an, ob der/die Schüler/in die Wurfbewegung richtig ausgeführt hat.</i> Ja: <input type="radio"/> Nein: <input type="radio"/>
<ul style="list-style-type: none">• <i>Wie schätzt der/die Werfer/in seine/ihre Treffsicherheit ein?</i> Sehr gut: <input type="radio"/> Mittelmäßig: <input type="radio"/> Eher schlecht: <input type="radio"/>
<ul style="list-style-type: none">• <i>Wie hat er/sie die Störungen beim Werfen empfunden?</i> Sehr störend: <input type="radio"/> Ein wenig störend: <input type="radio"/> Gar nicht störend: <input type="radio"/>

8.3 Beispiel: FACH-, SOZIAL- und METHODENKOMPETENZ (Ballspiele)

SYNCHRONDRIBBLING

AUFGABENSTELLUNG:

Sucht euch eine/n Partner/in, mit dem/der Ihr selten (!) zusammenarbeitet.
Jede/r hat einen Ball. Dribbelt nun gleichzeitig und im gleichen Takt von einer Längsseite der Halle zur anderen.
Nach kurzer Übungsphase kommen immer zwei Paare zur Lehrer/in und demonstrieren ihr synchrones Dribbeln. Die Lehrer/in und die Schüler/innen des jeweils anderen Paares beurteilen die Qualität der Bewegungsausführung. Die beobachtenden Schüler/innen halten diese fest.
Nach der Bewertung übt Ihr weiter und probiert paarweise neue Ausführungen.
Zum Beispiel:

- langsam und schnell
- hoch und tief dribbeln
- rechte und linke Hand
- Richtungsänderungen

Das wird aber nicht mehr bewertet.
Bildet auch andere Gruppierungen (Trio, Quartett, ...).

EVALUIERUNG durch die Lehrperson und die Schüler/innen

- Die Überprüfung des Standards soll von Lehrkraft und Schüler/innen mit Hilfe des Beobachtungsbogens gemeinsam vorgenommen werden.

Beobachtungsbogen Synchrondribbling (Lehrer/in und Schüler/innen)
<ul style="list-style-type: none">• <i>Name Schüler/in A:</i> _____• <i>Name Schüler/in B:</i> _____
<ul style="list-style-type: none">• <i>Wie synchron war die Bewegung?</i> Sehr gut: <input type="radio"/> Mittelmäßig: <input type="radio"/> Eher schlecht: <input type="radio"/>
<ul style="list-style-type: none">• <i>Wie gut war die Dribbelbewegung?</i> Schüler/in A: Sehr gut: <input type="radio"/> Mittelmäßig: <input type="radio"/> Eher schlecht: <input type="radio"/> Schüler/in B: Sehr gut: <input type="radio"/> Mittelmäßig: <input type="radio"/> Eher schlecht: <input type="radio"/>
<ul style="list-style-type: none">• <i>Haben die Schüler/innen sich aufeinander abgestimmt?</i> Ja: <input type="radio"/> Eher ja <input type="radio"/> Eher nein: <input type="radio"/> Nein <input type="radio"/>

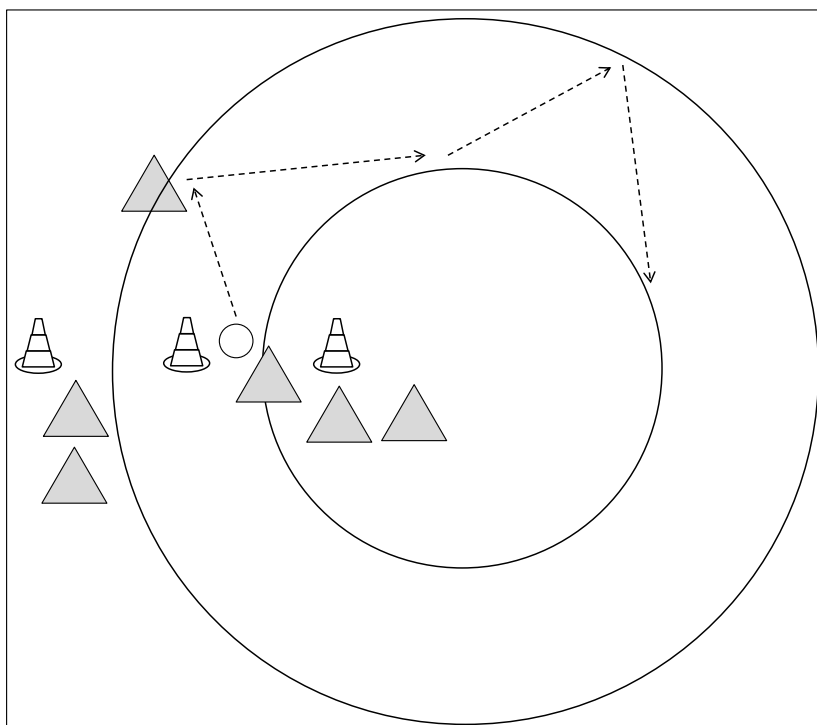
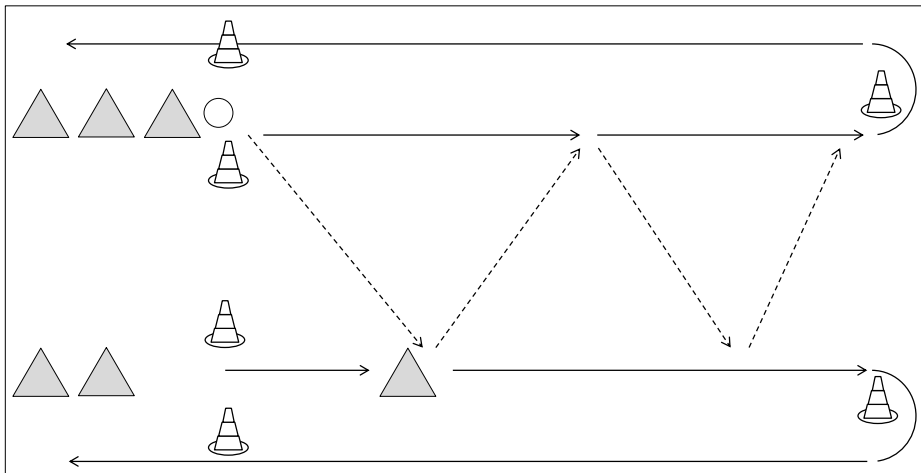
PASSEN UND FANGEN

AUFGABENSTELLUNG:

Lauft paarweise in der Gasse (Skizze) und passt euch den Ball unter Einhaltung der Schrittregel (maximal 3 Schritte) zu. Wählt dabei den richtigen Abstand zur vorhergehenden Gruppe.

Nach jeweils vier Durchgängen mit Positionswechsel führt folgende Variationen aus:

- Tempo steigern
- Wurfhand wechseln
- Positionen tauschen
- Bodenpass
- Bogenpass
- Verschiedene Bälle
- Laufen im Kreis (Skizze).



EVALUIERUNG durch die Schüler/innen

- Bei dieser Aufgabe sollen die Schüler/innen mittels Beurteilungsbogen selbständig überprüfen, wie gut sie das Passen und Fangen beherrschen.

Beurteilungsbogen Passen und Fangen (Schüler/innen)				
• <i>Name Schüler/in A:</i> _____ / <i>Schüler/in B:</i> _____				
• <i>Meine Pässe sind an der richtigen Stelle angekommen.</i>				
Schüler/in A:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
Schüler/in B:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
• <i>Mein Partner / meine Partnerin konnte die Pässe fangen.</i>				
Schüler/in A:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
Schüler/in B:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
• <i>Ich konnte die Pässe fangen.</i>				
Schüler/in A:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
Schüler/in B:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
• <i>Ich konnte die Schrittregel einhalten.</i>				
Schüler/in A:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
Schüler/in B:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
• <i>Wir haben den Abstand zu den Gruppen vorher richtig gewählt.</i>				
Schüler/in A:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>
Schüler/in B:	Immer: <input type="radio"/>	Häufig: <input type="radio"/>	manchmal: <input type="radio"/>	Nie: <input type="radio"/>

8.4 Beispiel: FACH-, SELBST- und SOZIALKOMPETENZ (Turnen) Vom NACKENSTAND zum KOPFSTAND

AUFGABENSTELLUNG:

In dieser Unterrichtseinheit sollt Ihr den Nackenstand und/oder den Kopfstand am Boden in Kleingruppen selbstständig üben und euer Können überprüfen (lassen). Zusätzlich geht es darum, das richtige Helfen und Sichern anzuwenden. Bildet Gruppen zwischen vier und sechs Personen und wählt eine der Übungen aus, die ihr noch nicht beherrscht. Der/die Lehrer/in erklärt euch das richtige Sichern und zeigt es euch jeweils vor. Übt nun in der Kleingruppe und unterstützt euch dabei gegenseitig. Wenn ihr der Meinung seid, die Übung zu können, lasst sie von der Lehrperson und den anderen Mitgliedern der Gruppe beurteilen.

Gruppe Nackenstand (Kerze):

- Nackenstand mit Unterstützung durch Hände an der Hüfte; Partner/in sichert mittels Klammergriff an Oberschenkeln
- „Fließband“: Im Nackenstand Ball zwischen Füßen einklemmen und an Mitschüler/in weitgeben.
- „Kutschenfahrt“: Nackenstand auf Teppichfliese halten, Mitschüler/in zieht die Unterlage vorsichtig. Partner/in sichert an Oberschenkel.

Kontrollübungen: Freier Nackenstand mit gestrecktem Rumpf; Sicherung durch Partner/in

Kontrollfrage: Was ist beim Nackenstand wichtig, um sicher zu stehen?

Gruppe Kopfstand:

- Freier Nackenstand mit Sichern
- Kopfstand-Dreieck: Im Liegestütz Kopf auf den Boden setzen. Hände und Kopf bilden gleichseitiges Dreieck.
- „Mehr Kopf als Hände“: Nach dem Aufsetzen von Kopf und Händen im Dreieck in den Kopfstand mit gehockten Beinen gehen und wieder zurück. Hinweis: Die Hände tragen das Hauptgewicht.
- Kopfstand; Partner/in sichert mittels Klammergriff an Oberschenkeln

Kontrollübung: Aufgehen in den Kopfstand und Halten für drei Sekunden; Sicherung durch Partner/in

Kontrollfrage: Wie müssen Kopf und Hände aufgesetzt werden? Worauf kommt es an, wenn der Kopfstand drei Sekunden gehalten werden soll?

- Die Fachkompetenz der Schüler/innen soll sich sowohl im Lernprozess als auch am Output (Bewegungsfertigkeit) zeigen. Gleiches gilt für das Wissen um richtiges Sichern und dessen Anwendung.
- Selbstkompetenz wird an der passenden Auswahl der jeweiligen Zielübungen erkennbar.
- Sozialkompetenz ist gefordert, indem sich die Schüler/innen gegenseitig im Lernprozess unterstützen und indem sie beim Sichern einander vertrauen (können).
- Durch die Art der Unterrichtsgestaltung wird das Prinzip der Differenzierung eingehalten.

Beobachtungsbogen Nackenstand (N) / Kopfstand (K) (Lehrer/in)

• *Beurteilung der Übung (Schulnoten) und der Sicherung.*

Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>
Schüler/in: _____:	N:___	K:___	Sicherung: richtig <input type="radio"/>	falsch: <input type="radio"/>

EVALUIERUNG durch die Schüler/innen

Beobachtungsbogen Nackenstand (N) / Kopfstand (K) (Schüler/innen)

- *Trage deinen Namen ein.*

Schüler/in: _____

- *Welche Übung habt Ihr in Eurer Gruppe gewählt?*

Nackenstand: Kopfstand:

- *Halte in Stichworten fest, worauf es bei dieser Übung ankommt.*

- *War die Wahl der Übung für dich passend?*

Ja: Nein:

- *Konntest du die Kontrollfrage richtig beantworten?*

Ja: Nein:

- *Trage den Namen deines/deiner Partners/Partnerin ein und bewerte seine/ihre Übung nach Schulnoten.*

Schüler/in: _____

Sehr gut Gut: Befriedigend: Genügend: Nicht genügend:

8.5 Beispiel: FACHKOMPETENZ (Darstellen und Gestalten)

BEWEGEN im RHYTHMUS

AUFGABENSTELLUNG:

Ahmt die Bewegungen der Lehrperson im Rhythmus der Musik möglichst genau nach. Nach kurzer Zeit kommt immer wieder ein neues Musikstück.

Nun bewegt ihr euch zu neuen Stücken auf eigene Weise. Richtet eure Aufmerksamkeit auf die Vorgaben, die euch Schritt für Schritt gegeben werden:

- die Bewegungen ganz groß und dann wieder ganz klein ausführen
- flüssig / rund und dann wieder eckig
- in aufrechter und gebückter Haltung
- lebhaft und sanft
- in die Breite und in die Höhe
- vorwärts / rückwärts / seitwärts / diagonal
- etc.

Passt nun euren Gesichtsausdruck an:

- fröhlich / traurig
- wütend / gelassen
- ängstlich / mutig
- frisch / müde
- überrascht / sicher
- etc.

- Bei diesem einfachen Beispiel zur Fachkompetenz bewertet nur die Lehrperson.

EVALUIERUNG durch die Lehrperson

Beobachtungsbogen Bewegen im Rhythmus (Lehrer/in)

- *Bewerten Sie, wie viel Prozent der Klasse die vorgegebenen Bewegungen im Rhythmus ausführen können.*

___%

- *Bewerten Sie in Prozent, wie viel Schüler/innen die Hinweise umsetzen können.*

___%

- *Bewerten Sie in Prozent, wie viel Schüler/innen ihren Gesichtsausdruck anpassen können.*

___%

8.6 Beispiel: FACH-, METHODEN- und SOZIALKOMPETENZ (Kämpfen)

ARMZIEHEN

AUFGABENSTELLUNG:

Sucht euch als Gegner/in für das Armziehen einen/eine Mitschüler/in, den/die ihr für gleich stark einschätzt.

- Setzt euch im Strecksitz gegenüber auf eine Matte und stellt jeweils ein Bein über das gestreckte Bein des/der Partner/in.
- Hakt euch mit jenem Unterarm ein, der dem gebeugten Bein am nächsten liegt.
- Nun versucht ihr, den/die Partner/in zu euch zu ziehen.
- Gewonnen hat, wer mit dem gebeugten Ellbogen in Rückenlage den Boden erreicht.
- Die Wettkampfzeit ist vorgegeben (z.B. 2 Minuten).

- Hinweis: Die Gegner/innen wechseln jeweils nach einer vorgegebenen Anzahl von Punkten, indem jede/r eine Matte nach oben (Sieg) oder nach unten (Niederlage) weiterrückt.

EVALUIERUNG durch die Lehrperson

- Mit dieser Aufgabe soll festgehalten werden, ob die Schüler/innen zu Beginn eine/n gleichrangige/n Gegner wählen können.

Beobachtungsbogen zum „Armziehen“ (Lehrer/in)

- *Zu Beginn war ein/e gleichrangiger/e Gegner/in zu wählen Die Schüler/innen haben die Aufgabe mit folgenden geschätzten Anteilen (%) gelöst.*

Gleich stark: ____ Zu stark: ____ Zu schwach: ____

- *Die Schüler/innen werden entsprechend befragt und das Ergebnis wird ebenfalls eingetragen. Sie haben die Aufgabe nach deren Einschätzung folgendermaßen bewältigt:*

Gleich stark: ____ Zu stark: ____ Zu schwach:: ____

DEGENFECHTEN

AUFGABENSTELLUNG:

Kämpft paarweise gegeneinander.

- Ausgangsstellung auf einer Matte gegenüber und hinter einer Linie.
- Haltet den „Degen“ (Schwimmnudel mit halber Länge) in einer Hand und die andere Hand hinter dem Rücken.
- Nur Treffer mit der „Degenspitze“ zählen. Verlassen der Matte gilt als Treffer.
- Kämpft eine Proberunde ohne weitere Regeln.

Besprecht eure „Gefechte“ und vereinbart selbst weitere Regeln.

Jede/r analysiert für sich die gegnerischen Stärken und Schwächen und überlegt sich geeignete Taktiken. Kämpft wieder paarweise gegeneinander und zählt selbst jeweils eure Treffer.

- Bei Uneinigkeit oder Bedarf passt die Regeln immer wieder neu an.

Varianten:

- Eine/r ist Angreifer und eine/r Verteidiger. Rollenwechsel.
- Kämpfen mit der „schlechteren“ Hand.
- Legt Körperzonen fest, wo Treffer zählen.

EVALUIERUNG durch die Lehrperson

- Mit dieser Aufgabe soll überprüft werden, ob die Schüler/innen ihre Gegner/innen hinsichtlich Stärken und Schwächen richtig einschätzen können.
- Zudem kann beobachtet werden, ob sie geeignete Taktiken anwenden können. Zum Beispiel: Reichweite, Finten, Überraschungsangriff, Gegner ermüden

Beobachtungsbogen zum „Degenfechten“ (Lehrer/in)

- *Die Schüler/innen wenden Angriffstaktiken an. Angaben geschätzt in Prozent.*
Sehr gut: ___ Gut: ___ Befriedigend: ___ Genügend: ___ Nicht genügend: ___
- *Die Schüler/innen wenden Verteidigungstaktiken an. Angaben geschätzt in %.*
Sehr gut: ___ Gut: ___ Befriedigend: ___ Genügend: ___ Nicht genügend: ___
- *Die Schüler/innen können die Stärken und Schwächen der Gegner/innen bewerten. Angaben geschätzt in %.*
Sehr gut: ___ Gut: ___ Befriedigend: ___ Genügend: ___ Nicht genügend: ___

EVALUIERUNG durch die Schüler/innen

- Die Schüler/innen geben ihren jeweiligen Partner/innen ein Feedback zur Regeleinhaltung, zur Einschätzung der gegnerischen Stärken und Schwächen und zur Anwendung ihrer Angriffs- und Verteidigungstaktiken.

Feedbackbogen zum „Degenfechten“ (Schüler/in)
Name der Partner/in: _____
• <i>Ich bewerte deine Regeleinhaltung so:</i> Sehr gut: <input type="radio"/> Gut: <input type="radio"/> Befriedigend: <input type="radio"/> Genügend: <input type="radio"/> Nicht genügend: <input type="radio"/>
• <i>Folgende Regelverstöße haben wir begangen:</i> _____ _____
• <i>Du hast meine Stärken und Schwächen erkannt:</i> Sehr gut: <input type="radio"/> Gut: <input type="radio"/> Befriedigend: <input type="radio"/> Genügend: <input type="radio"/> Nicht genügend: <input type="radio"/>
• <i>Aus meiner Sicht hast du folgende Stärken beziehungsweise Schwächen:</i> _____ _____
• <i>Stimmst du meiner Einschätzung zu?</i> Ja: <input type="radio"/> Teilweise: <input type="radio"/> Nein: <input type="radio"/>

EVALUIERUNG durch die Lehrperson und Schüler/innen gemeinsam

- Im Plenum können die Ergebnisse zum Beispiel auf einer Flipchart zusammengetragen und gemeinsam reflektiert werden.
- Folgende Fragen könnten leitend sein:
 - Welche Merkmale sind ausschlaggebend, um eine/n gleichrangige/n Gegner/in zu finden?
 - Welche Regeln wurden von den Paarungen eingeführt und wie geeignet waren sie jeweils?
 - Welche Merkmale waren für die Einschätzung der Stärken und Schwächen jeweils ausschlaggebend?
 - Wie ist das bei anderen Sportarten?
 - Welche Taktiken waren erfolgreich und warum?

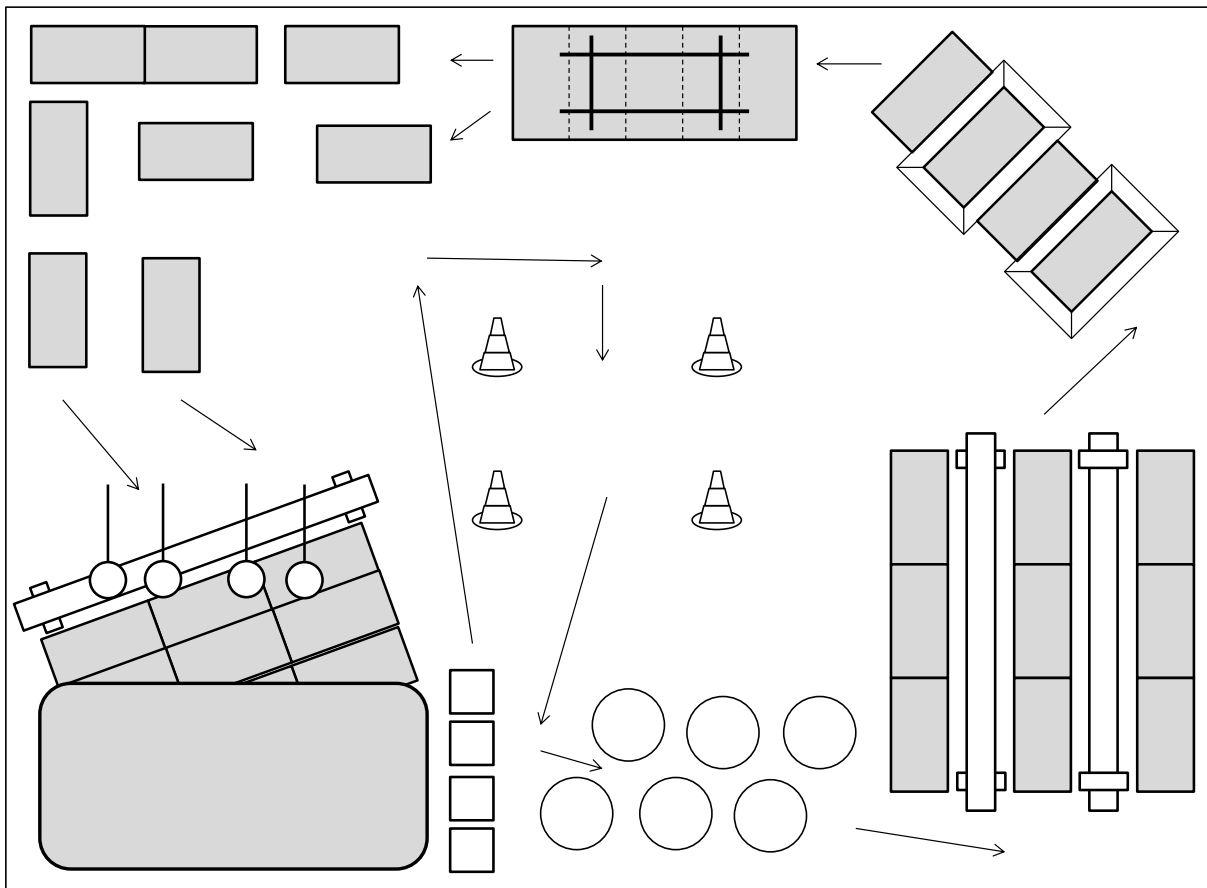
8.7 Beispiel: SELBST- und METHODENKOMPETENZ (Wagnis)

IM DSCHUNDEL

AUFGABENSTELLUNG:

Bewegt euch auf vielfältige Weise durch den Dschungel (Skizze) und erprobt dabei euren Mut. Es geht nicht um die Wette! Vielmehr sollt ihr die Herausforderung immer genau so wählen, dass ihr die Situation gerade noch sicher bewältigen könnt.

- Bildet Paare mit jeweils einem/einer Partner/in, dem/der du vertraust. Begleitet euch gegenseitig, helft einander und gebt euch Tipps.
- Von Durchgang zu Durchgang sollt ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen.
- Tauscht euch dazwischen und am Schluss drüber aus, wie groß die Herausforderung war, ob und in welcher Weise ihr Angst verspürt habt, wie ihr damit umgegangen seid und wie hilfreich der/die Partner/in war.
- Sicherheit ist immer oberster Grundsatz! Im Zweifelsfall wendet auch an den/die Lehrer/in.



HINWEISE

- Der Parcours ist exemplarisch zu verstehen. Kein Zeitdruck!
- Die Partner sollen die jeweilige Art der Bewältigung besprechen, den Grad der Herausforderung in Relation zum Können bewerten und dann eine passende Entscheidung treffen.

- Von der Mitte aus wird gestartet. Nach Bewältigung kehren die Paare dorthin zurück, reflektieren ihre Erfahrungen und überlegen den nächsten Durchgang.
- Mögliche Bewegungsformen:
 - Einzelne Reifen zum Beispiel auslassen; Sprungarten variieren
 - Auf Langbänken balancieren, springen, robben, ...
 - Von Kästen zu Kästen mit und ohne Bodenkontakt dazwischen, ...
 - Barren verschiedenartig überklettern, ...
 - Mattengraben überspringen
 - Von der Langbank auf Weichboden schwingen
 - Mit Teppichfliesen in das Lager rutschen

EVALUIERUNG durch die Schüler/innen

- Die Schüler/innen sollen die Leitfragen zunächst selbst durchgehen und anschließend mit dem/der Partner/ihrer Partnerin über ihre Erfahrungen sprechen.

Leitfragen zu „Im Dschungel“ (Schüler/innen)
<p>Name der Partner/in: _____</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>An welchen Stationen hast du beim ersten Durchgang den für dich passenden Schwierigkeitsgrad gewählt?</i> Reifen: <input type="radio"/> Langbänke: <input type="radio"/> Kästen: <input type="radio"/> Barren: <input type="radio"/> Matten: <input type="radio"/> Ringe: <input type="radio"/> • <i>An welchen Stationen hast du beim letzten Durchgang den für dich passenden Schwierigkeitsgrad gewählt?</i> Reifen: <input type="radio"/> Langbänke: <input type="radio"/> Kästen: <input type="radio"/> Barren: <input type="radio"/> Matten: <input type="radio"/> Ringe: <input type="radio"/> • <i>An welchen Stationen hattest du beim letzten Durchgang das Gefühl, dass die Anforderung zu hoch war?</i> Reifen: <input type="radio"/> Langbänke: <input type="radio"/> Kästen: <input type="radio"/> Barren: <input type="radio"/> Matten: <input type="radio"/> Ringe: <input type="radio"/> • <i>Wie hilfreich war die Unterstützung durch deinen/deine Partner/in?</i> Sehr hilfreich: <input type="radio"/> Etwas hilfreich: <input type="radio"/> Wenig hilfreich: <input type="radio"/> Nicht hilfreich: <input type="radio"/> • <i>Was war besonders hilfreich und was eher nicht?</i> _____ • <i>Wie hilfreich bewertet deiner Meinung nach der/die Partner/in deine Hilfe?</i> Sehr hilfreich: <input type="radio"/> Etwas hilfreich: <input type="radio"/> Wenig hilfreich: <input type="radio"/> Nicht hilfreich: <input type="radio"/> • <i>Hattest du auch Angstgefühle? Ja: <input type="radio"/> Nein: <input type="radio"/></i> Wenn Ja, wie war das? _____ _____

8.8 Beispiel: FACH- und SOZIALKOMPETENZ (Basketball)

Die Evaluierung der angeführten Kompetenzen ist in einer Doppelstunde durchführbar. Nachfolgend eine Übersicht über die Kompetenzen, Deskriptoren sowie der differenzierte Ablauf der Überprüfung.

	SOZIALKOMPETENZ		FACHKOMPETENZ	
KOMPETENZ	KOMMUNIZIEREN Die Schülerinnen und Schüler können angemessen miteinander kommunizieren.	KOOPERIEREN Die Schülerinnen und Schüler können in einer Gruppe bestehen und kooperieren.	SPORTSPIELE Die Schülerinnen und Schüler können an Sportspielen/ Rückschlagspielen erfolgreich teilnehmen.	
TEILKOMPETENZEN	ANGEMESSENHEIT: Der/die Schüler/in kann angemessen nonverbal und verbal mit anderen kommunizieren.	BEDÜRFNISSE EINBRINGEN: Der/die Schüler/in kann eigene Bedürfnisse in eine Gruppe einbringen und bei andersgelagerten Gruppenentscheidungen auch zurückstellen.	TECHNIK: Der/die Schüler/in beherrscht die Technikbereiche „Fortbewegung mit dem Ball, Pass/Annahme und Angriffsabschluss“.	REGELN: Der/die Schüler/in kann Spielregeln und die Ahndung bei Regelverstößen nennen.
DESKRIPTOREN	<ul style="list-style-type: none"> – kann sich für andere verständlich und in respektvoller Weise verbal und nonverbal ausdrücken – kann aufmerksam zuhören – kann andere in ihren Perspektiven und Ausdrucksformen verstehen – (z.B. Anliegen in der Ich-Form ausdrücken, keine Schimpfwörter, keine beleidigenden Gesten, ausreden lassen, zuhören und ggf. nachfragen) 	<ul style="list-style-type: none"> – kann eigene Interessen äußern – kann sich in einer Gruppe unter Wahrung sozial akzeptablen Verhaltens durchsetzen – kann eigene Interessen im Sinne eines Gesamtziels zurückstellen und entsprechend handeln – kann Distanz zur Gruppe und persönliche Identität wahren – (z.B. ist trotz der Ablehnung eigener Vorstellungen durch die Gruppe noch gewillt, an der Gesamtaufgabe mitzuarbeiten) 	<ul style="list-style-type: none"> – kann die spezifischen Formen des Zuspiels und der Ballannahme beschreiben und in spielnahen Übungsformen demonstrieren – kann die Fortbewegungen mit dem Ball (Dribbling) beschreiben und vorzeigen – kann eine Torschuss/Torwurf bzw. Korbwurftechnik beschreiben und vorzeigen. 	<ul style="list-style-type: none"> – kann die wichtigsten Regeln der drei Sportspiele im Spiel erklären und einhalten – kann im Rahmen einer Spielbeobachtung die Einhaltung der Regeln beurteilen

AUFGABE 1: TEAMBILDUNG

(SOZIALKOMPETENZ)

AUFGABENSTELLUNG:

Bildet für ein Basketballturnier gleich gute Mannschaften, damit der nachfolgende Wettkampf möglichst spannend und ausgeglichen ist!

- Bei weniger als 16 Schüler/innen: Drei Teams mit 4 oder 5 Spieler/innen je Mannschaft. (Team A, B, C)
- Bei 16 bis 28 Schüler/innen: Vier Teams mit 4 bis 7 Spieler/innen. (Team A, B, C, D)
- Bei mehr als 28 Schüler/innen: Sechs Teams mit mindestens 4 Spieler/innen je Mannschaft. (Team A, B, C, D, E, F)

EVALUIERUNG durch Lehrperson

- Führen Sie bitte Ihre Evaluierung mittels Beobachtungsbogen (*Aufgabe 1: Teambildung – Beobachtungsbogen Lehrer/in*) durch. Richten Sie Ihre Aufmerksamkeit vorrangig auf das Kommunikations- und Kooperationsverhalten der Schülerinnen und Schüler.
- Notieren Sie Beginn und Ende des Zeitraums, der für die Teambildung benötigt wird. Wenn innerhalb von 5 Minuten keine Lösung gefunden wird, geben Sie die Einteilung der Mannschaften vor.
- Kreuzen Sie bitte jeweils die Eigenschaften des Teambildungsprozesses an.
- Beschreiben Sie die Methode der Gruppenbildung jeweils in Stichworten.
- Bewerten Sie nach Schulnoten die Stärken der Teams und fügen Sie allenfalls Notizen ein.

Zu Aufgabe 1: Teambildung (Beobachtungsbogen Lehrer/in)

Teambildung - benötigte Zeit
Beginn: _____ Ende: _____
Abbruch nach 5 Minuten: Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/>

Teambildungsprozess (Lehrer/in)																																											
<ul style="list-style-type: none"> • Welche Eigenschaften waren für den Prozess des Teams kennzeichnend? 																																											
laut/emotional	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	ruhig/sachlich																																									
geführt	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	demokratisch																																									
an Cliques orientiert	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	an Aufgaben orientiert																																									
<ul style="list-style-type: none"> • Wendete die Gruppe eine bestimmte Methode bzw. Strategie an? Ja <input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/> • Wenn ja, beschreiben Sie diese bitte in Stichworten: _____ 																																											
<ul style="list-style-type: none"> • Konnte die Mannschaft eine selbständige Entscheidung treffen oder wurde Hilfe von außen benötigt? 																																											
nicht selbständig	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	selbständig																																									
<ul style="list-style-type: none"> • Sind die Teams ausgeglichen? 																																											
ausgeglichen	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	nicht ausgeglichen																																									
<ul style="list-style-type: none"> • Bewerten Sie durch Ankreuzen die Spielstärke des Teams (Noten). 																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr> </table>	1							2							3							4							5								A	B	C	D	E	F	Notizen:
1																																											
2																																											
3																																											
4																																											
5																																											
	A	B	C	D	E	F																																					

AUFGABE 2: TECHNIK und TAKTIK (SOZIALKOMPETENZ / FACHKOMPETENZ)

AUFGABENSTELLUNG:

Führt ein Basketballturnier durch, bei dem euer/eure Lehrer/Lehrerin die Spielleitung übernimmt!

- Spieldauer: 5 bis 7 min jeweils.
- Spielplan:

< 16 Schüler/innen	16 – 28 Schüler/innen	> 28 Schüler/innen
A gegen B A gegen C B gegen C	A gegen B C gegen D	A gegen B C gegen D E gegen F

EVALUIERUNG durch die Lehrperson

- Mit dieser Aufgabe soll überprüft werden, ob die Schüler/innen die Techniken Dribbeln, Passen und Fangen im Spiel umsetzen können.
- Weiter soll erhoben werden, ob sie die Taktik der Mann-gegen-Mann-Deckung anwenden können (*Aufgabe 2: Technik- und Taktikanwendung - Beobachtungsbogen Lehrer/in*).

EVALUIERUNG durch die Schüler/innen

- Die Schüler/innen jener Mannschaften, die während der Aufgabe 2 Spielpausen haben, sollen jeweils selbstständig den Teambildungsprozess mit Hilfe eines Fragebogens (*Aufgabe 1: Teambildung Fragebogen Schüler/innen*) bewerten.

Zu Aufgabe 2: Technik- und Taktikanwendung (Beobachtung Lehrer/in)

Technik- und Taktikanwendung				
• Tragen Sie bitte die Zahl der Spieler/innen bei der entsprechenden Könnensstufe ein?				
	passend	eher passend	eher nicht passend	unpassend
Dribbeln				
Passen				
Fangen				

Könnensstufen

	gut	eher gut	eher schlecht	schlecht
Dribbeln	<ul style="list-style-type: none"> - kann situativ variabel dribbeln - kann Spieler umgehen - kann den Ball gut schützen 	<ul style="list-style-type: none"> - verliert selten den Ball - kann ausweichen - in schwierigen Situationen etwas unsicher 	<ul style="list-style-type: none"> - verliert den Ball manchmal (z.B. beim Ausweichen) - kann den Ball vor Gegnern nicht schützen 	<ul style="list-style-type: none"> - verliert den Ball häufig - kann nicht ausweichen - dribbelt zu hoch - kann den Ball nicht schützen
Passen	<ul style="list-style-type: none"> - Pässe kommen sicher an - wendet verschiedene Passarten situationsgemäß an 	<ul style="list-style-type: none"> - Pass kommt meist an 	<ul style="list-style-type: none"> - Pass kommt öfter schlecht an - Bälle werden teilweise abgefangen 	<ul style="list-style-type: none"> - Pass verfehlt Mitspieler häufig - Pässe werden oft abgefangen
Fangen	<ul style="list-style-type: none"> - kann auch schlechten Pass annehmen - kann Bälle abfangen 	<ul style="list-style-type: none"> - kann Ball fangen 	<ul style="list-style-type: none"> - kann Ball manchmal nicht fangen 	<ul style="list-style-type: none"> - kann häufig nicht fangen

Zu Aufgabe 1: Teambildung (Fragebogen Schüler/innen)

Teambildungsprozess (Schüler/innen)						
Fülle den Fragebogen bitte selbständig aus. Die Bewertung soll unbedingt ohne Beeinflussung durch Mitschüler/innen erfolgen.						
• <i>Kreuze bitte jeweils an, wie die Teambildung nach deiner Meinung abgelaufen ist.</i>						
laut/emotional	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ruhig/sachlich
geführt (jemand hat das Kommando übernommen)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	demokratisch (Abstimmung, Meinungen wurden gehört)
an Cliques orientiert (nach Sympathie, Freundschaft)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	an Aufgaben orientiert (nach Spielstärke)
Bewerte bitte nun die die Teams.						
• <i>Sind die Teams ausgeglichen?</i>						
ja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nein
• <i>Bewerte bitte durch Ankreuzen die Spielstärke des Teams (Noten).</i>						
1						
2						
3						
4						
5						
	A	B	C	D	E	F

AUFGABE 3: KOOPERIEREN und REGELANWENDUNG

(SOZIALKOMPETENZ / FACHKOMPETENZ)

AUFGABENSTELLUNG:

Führt das Basketballturnier in gleicher Weise noch einmal durch, diesmal aber ohne Schiedsrichter. Unterbricht das Spiel bei Regelverstößen und einigt euch jeweils auf die entsprechend korrekte Ahndung.

- Spieldauer: 5 bzw. 7 min je Spiel
- Spielplan: Siehe oben

EVALUIERUNG Lehrperson

- In diesem Stundenteil soll überprüft werden, ob die Schüler/innen ihr Regelwissen einhalten und anwenden können (*Aufgabe 3: Kooperieren und Regelanwendung - Beobachtungsbogen Lehrer/in*).
- Darüber hinaus soll festgestellt und bewertet werden, wie sie sich in einem Konfliktfall verhalten.

EVALUIERUNG durch die Schüler/innen

- Die Schüler/innen jener Mannschaften, die während der Aufgabe 3 Spielpause haben, sollen jeweils selbstständig die Pass- und Fangtechniken der jeweils anderen Mannschaften (*Aufgabe 2: Technik- und Taktikanwendungen-Beobachtungsbogen Schüler/innen*) bewerten.

Zu Aufgabe 3: Regeleinhaltung und Spielleitung (Beobachtung Lehrer/in)

Regeleinhaltung und Spielleitung		
Spiel: _____	Team: _____	Endstand: _____
REGELVERSTÖSSE		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Führen Sie bitte eine Strichliste. Beachten Sie, dass Sie für folgende Regelverstöße jeweils nur einen Strich eintragen: Out, Schritte, Doppeldribbling, Fouls. Statt eines Striches können Sie auch den Anfangsbuchstaben (zB F für Foul) eintragen.</i> 		
Tatsächlicher Regelverstoß		
Übersehen bzw. nicht angezeigt		
Angezeigt, Spiel läuft aber weiter		
Angezeigt, unterbrochen, Ahndung richtig		
Angezeigt, unterbrochen, Ahndung falsch		
Kein Regelverstoß		
Irrtümlich angezeigt, Spiel läuft weiter		
Angezeigt, unterbrochen, Ahndung richtig		
Angezeigt, unterbrochen, Ahndung falsch		
Angezeigt, unterbrochen, Irrtum erkannt		
KONFLIKTLÖSUNG		
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Wie wurden Konflikte gelöst?</i> 		
laut, emotional	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	ruhig, sachlich
nicht selbständig	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	selbständig
Notizen:		
<hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin-bottom: 10px;"/> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black;"/>		

Zu Aufgabe 2: Technikanwendung (Beobachtungsbogen Schüler/innen)

PASSEN und FANGEN	
• <i>Beobachte die Spieler/innen der anderen Mannschaften beim Passen und bewerte sie mittels Strichliste.</i>	
PASSEN	
Ball kommt an	
Ball kommt nicht an	
FANGEN	
Ball wird gefangen	
Ball wird nicht gefangen	